Morten Skildpadde



Morten går i skole



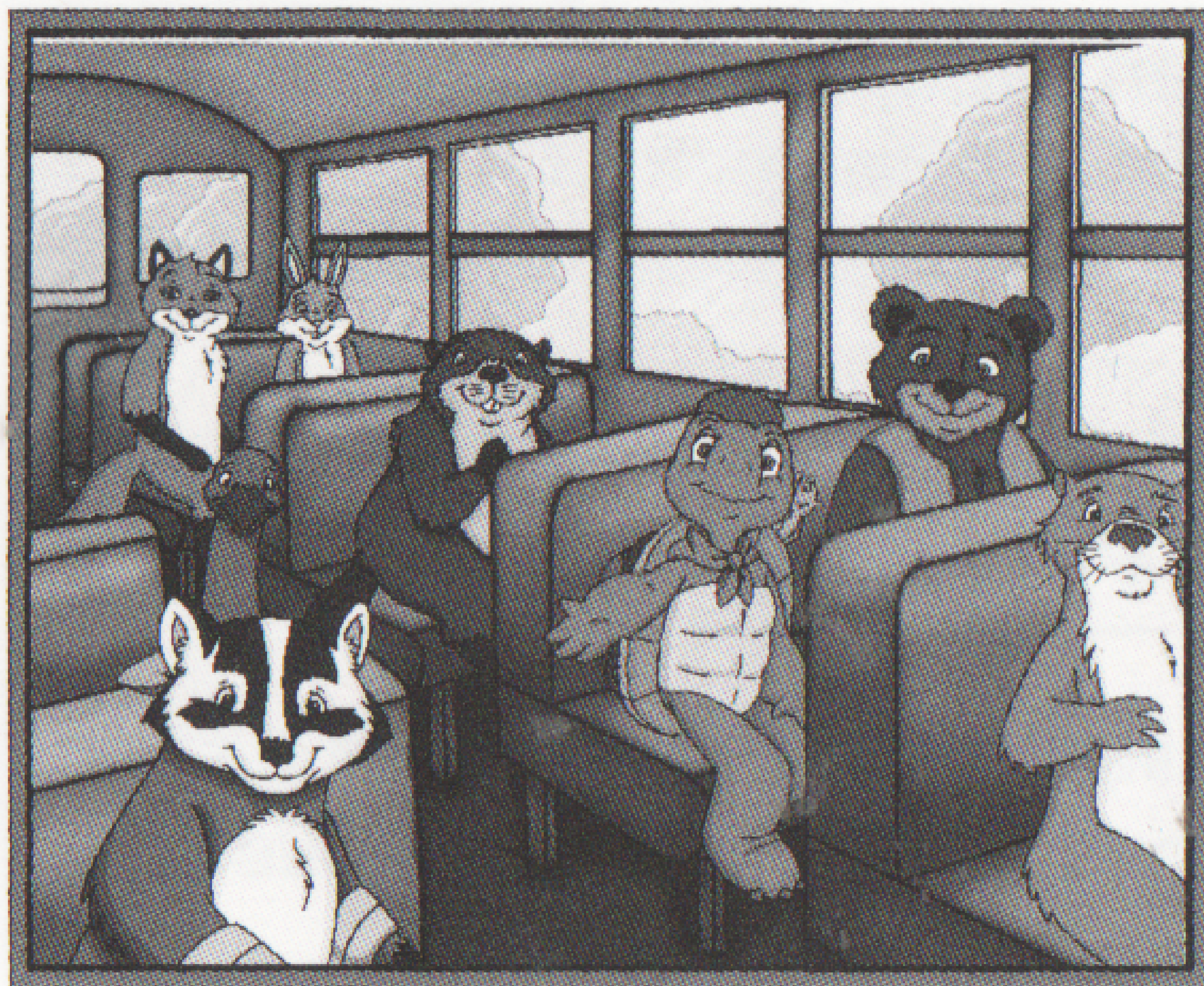
4-7 år



Brugervejledning

Velkommen til Morten går i skole

Tag bussen sammen med Morten og hans venner og se hvor sjovt det er at gå i skole. Der er så meget man kan lave.



Udviklet til at fremme indlæring af grundlæggende færdigheder. Morten Skildpadde giver dig og dit barn en god, berigende oplevelse i Mortens verden.

Installation

Windows® 98/2000/XP

Hvis Windows autoplay funktionen er slået til på din computer skal du indsætte cd´en i cd-rom-drevet. Vælg Install fra AutoPlay menuen og følg vejledningen på skærmen for at fuldføre installationen.

Hvis AutoPlay funktionen er slået fra skal du gøre følgende:

1. Indsæt Morten Skildpaddes klubhuseventyr cd´en i cd-rom-drevet.
2. Klik på start og flyt cursoren til indstillinger.
3. Klik på kontrolpanel og dobbeltklik derefter på tilføj/fjern programmer.
4. Klik på installer og klik på næste.
5. Følg vejledningen på skærmen for at fuldføre installationen.

Kør Morten går i skole

Windows® 98/2000/XP

Hvis Windows auto-play funktion er slået til, indsæt cd´en i cd-rom-drevet og vælg play fra AutoPlay menuen. Hvis autoplay funktionen er slået fra skal du gøre følgende:

1. Luk alle aktive Windows programmer og klik på start.
2. Flyt musen til Programmer, find Knowledge Adventure folderen og derefter Morten Skildpadde Klubhus folderen. Klik på Morten går i skole ikonet.

Indskrivning

Skriv dig ind på skolens elevliste. Når du har skrevet dit navn skal du klikke på GO-knappen. Hvis du har spillet før kan du finde dit navn på listen og klikke på det.

Sådan finder du rundt i skolen

Man kan lave mange sjove ting i skolen, men først må du lære at finde rundt i skolegården. Når cursoren bliver til en stjerne ☆ betyder det at du kan gøre noget. Bare klik.


Skift sværhedsgraden ved at klikke på en af de tre stjerner nederst på skærmen.


Klik på tilbage-pilen hvis du vil tilbage til det foregående skærmbillede.


Klik på papirrullen på hoved-skolegårds-siden (startsiden) hvis du vil se hvordan det går dit barn.


klik på krydset i skolegårdsbilledet (startsiden) hvis du vil stoppe.

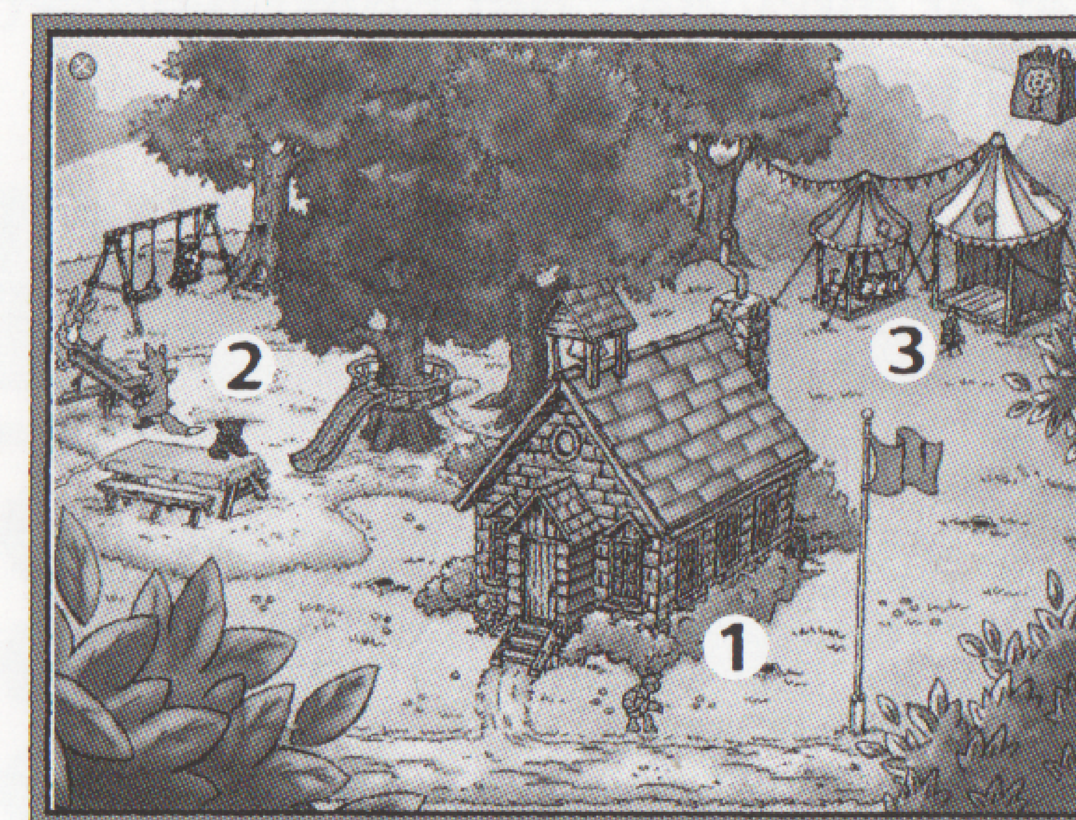
Skolegården

Dine oplevelser begynder i skolegården. Der er tre områder at udforske:

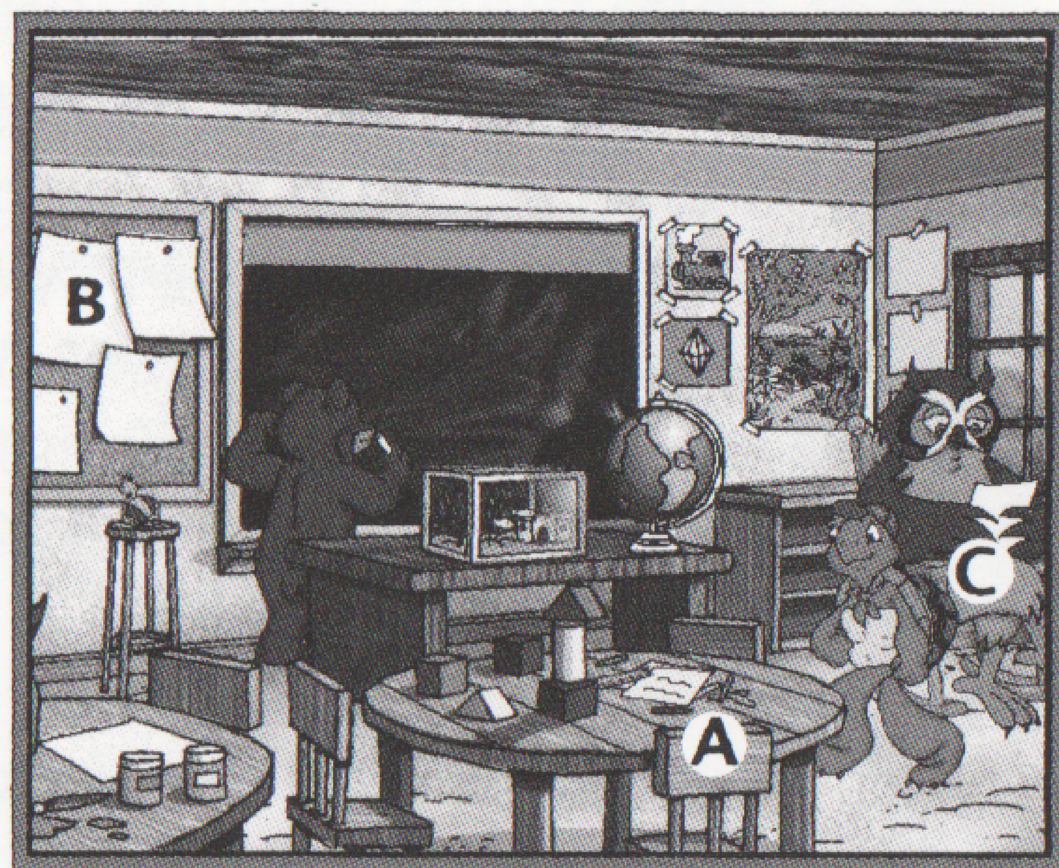

1. Skolestuen


2. Legepladsen


3. Teaterteltet.



A Mortens pindedukker
Find de rigtige kostumer til Mortens pindedukker og lær samtidig noget om størrelser

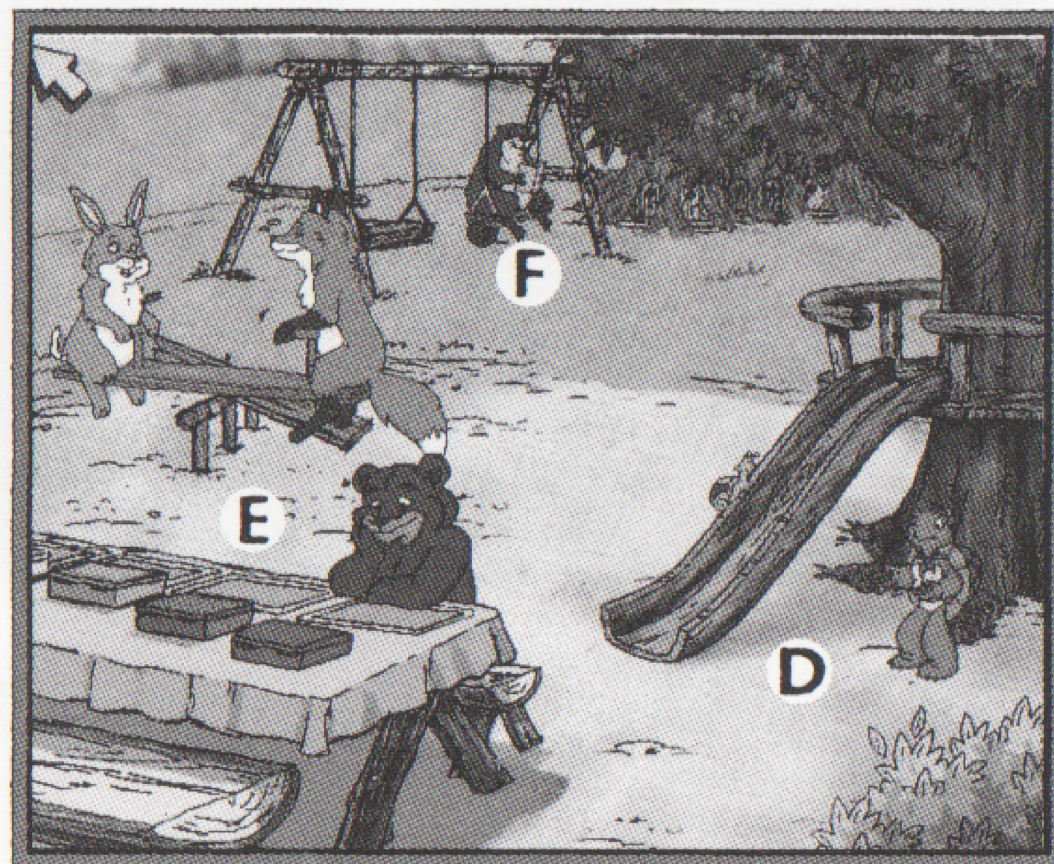


B Snegls kvarter designer – Lav dit eget kvarter ved hjælp af mange forskellige billeder (huse, planter, mennesker og dyr)

C Ugles Historiekrog
Morten og de andre har brugt lang tid på at skrive deres egen historie. Læs med.

D Mortens insekt-jagt
Sorter de krybende, kravlende og flyvende insekter efter art, farve eller mønster.

E Bjørns madkasse-kvaler. Alle dyrene er sultne og det er din viden om bogstaverne der skal hjælpe dem med at finde deres madkasser.



F Bævers Findeleg i Museby.
Tag med Bæver til Museby og lær en masse nye lyde og ord.

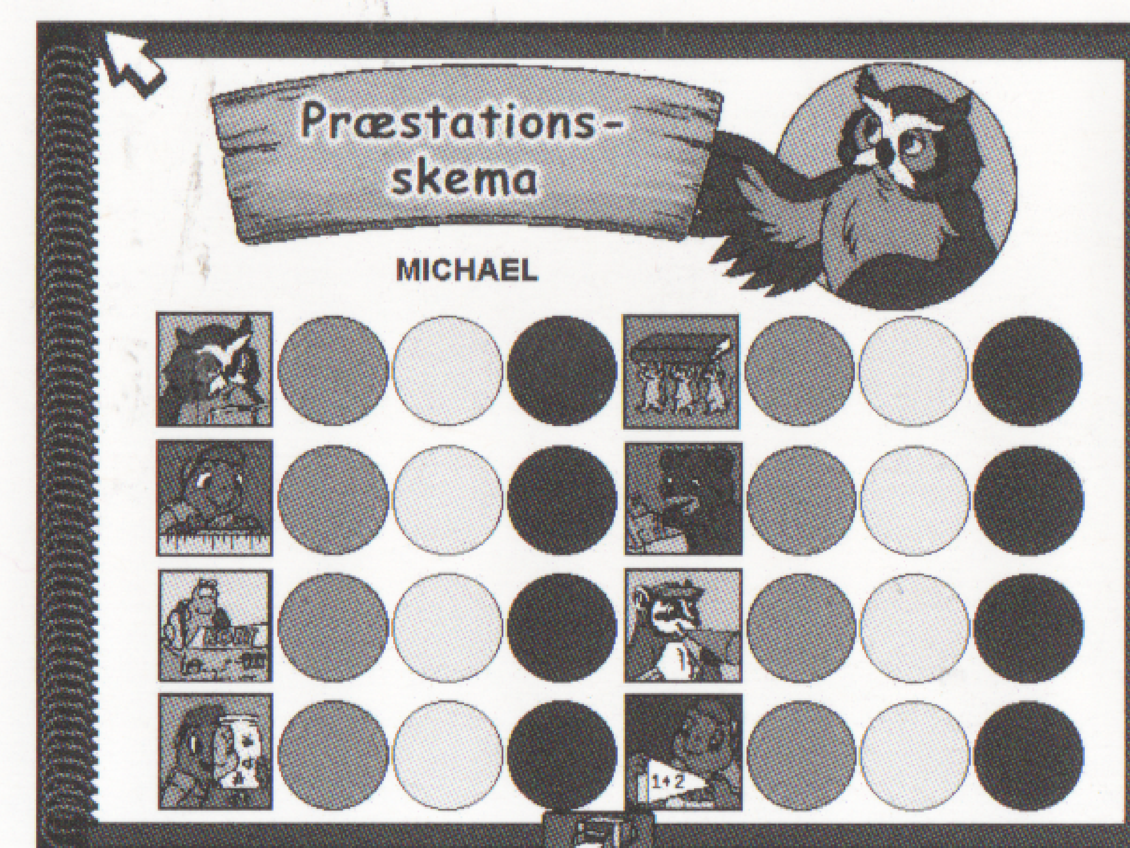


G Hør skolebandet øve. Skolebandet vil meget gerne spille en sang for dig.

H Grævlings teater-stykke. Hjælp Grævling med at besætte rollerne og finde ud af hvad skal ske i stykket.

I Mortens Flyvende Flag. Hvis du kender tallene og kan lægge til og trække fra, kan du hjælpe Morten med at dekorere teatret.

Når du gennemfører aktiviteterne optjener du mærkater til dit præstations-skema og flotte ting du kan printe ud. Hvis du gennemfører alle aktiviteterne på alle sværhedsgrader bliver du inviteret med til klassens afgangs-ceremoni.



Teknisk Support

Hvis du har problemer med at installere eller afvikle spillet på din computer, kan du kontakte K.E. Media's Teknisk Support.

Sådan kommer du i kontakt med os:

Ring til Teknisk Support på telefon 89 44 22 79
mandag til fredag kl. 16.00 - 19.00.

E-mail: Du kan også maile til Teknisk Support på adressen
teknisk.support@kemedia.com